

Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013...

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* INTERAKTIF PENDEKATAN KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI LEMBAGA/INSTANSI PEMERINTAH KELAS XI AKL SMK NEGERI 1 LAMONGAN

Afriza Zunia Pratiwi

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,

email: afrizazuniapратиwi@gmail.com

Rochmawati

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,

email: rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Sehubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan, maka saat ini diberlakukan kurikulum 2013 yang memingikuti pemikiran bahwa pengetahuan tidak bisa berpindah dari guru ke peserta didik begitu saja, oleh karenanya peserta didik harus lebih aktif membangun pengetahuannya sendiri. Untuk menunjang pembelajaran yang demikian, diperlukan bahan ajar yang memadai dan sesuai kurikulum yang sedang berlaku. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang hasilnya berupa *e-book* interaktif pendekatan kurikulum 2013 mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. Model yang digunakan adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *development*, dan *dessiminate* namun penelitian ini terbatas hanya pada tahap ke 3. Pengembangan ini menunjukkan hasil kelayakan isi sebesar 83,85% dengan kriteria “sangat layak”, kelayakan penyajian sebesar 80,00% dengan kriteria “layak”, kelayakan bahasa sebesar 87,70% dengan kriteria “sangat layak” dan kelayakan grafis sebesar 84,34% dengan kriteria “sangat layak”. Rata-rata ke-empat komponen tersebut adalah sebesar 84,34%. Rerata prosentase respon peserta didik adalah sebesar 86,75% dengan kriteria “sangat memahami”. Kesimpulan penelitian ini adalah, *e-book* interaktif pendekatan kurikulum 2013 mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah “sangat layak” diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Bahan ajar *e-Book* Interaktif, kurikulum 2013, model pengembangan 4D

Abstract

In connection with improving the quality of education in Indonesia, the current curriculum is the 2013 curriculum which adheres to the idea that knowledge cannot be transferred from teacher to student, so students must be more active in building their own knowledge. To support this learning, adequate teaching materials are needed and in accordance with basic competencies. This research is a development research that produces a product in the form of an interactive e-book curriculum approach 2013 accounting practice institutions / government institutions class XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. The model used is the 4D development which consists of four stages, namely *define*, *design*, *development*, and *disseminate* but the research is only to the third stage. The results of this development showed the results of the feasibility of contents 83.85% with the criteria "very decent", the feasibility of presenting 80.00% with the criteria "decent", the feasibility of language was 87.70% with the criteria "very decent" and graphic feasibility 84.34% with the criteria "very decent". The average of the four components is 84.34%. The average percentage of student responses is 86.75% with the criteria of "very understanding". The conclusion of this study is that the 2013 e-book curriculum approach to the practice of interactive accounting in the subjects of government institutions / institutions is "very feasible" used in learning

Keywords: Teaching materials of interactive E-Book, Scientific Approach, 4D Development Model.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek terpenting dalam kehidupan adalah pendidikan, karena ia mencerminkan baik dan buruknya suatu peradaban. seperti yang diungkapkan Meichati (dalam Suwarno, 2009) bahwa pendidikan merupakan hasil peradaban suatu bangsa yang dimodifikasi sesuai pandangan hidup bangsa dan mencakup cita-cita atau tujuan tertentu. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi beberapa jenjang salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan didirikannya Sekolah Menengah Kejuruan menurut Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018 yaitu menghasilkan tenaga kerja yang mampu beradaptasi, mengembangkan diri, serta memiliki keterampilan sesuai kebutuhan dunia usaha/industri, serta dengan perkembangan ilmu. Oleh karenanya Sekolah Menengah Kejuruan harus menciptakan proses pembelajaran efektif yang fokus utamanya adalah mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi persaingan dunia kerja. Untuk mewujudkan proses pembelajaran efektif dan efisien, maka perlu adanya penunjang yang mendukung dan memadai. Salah satu penunjang proses pembelajaran adalah tersedianya buku yang digunakan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Sejalan dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, maka perlu diupayakan pembaharuan mengenai pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan oleh pendidik salah satunya adalah penggunaan bahan ajar berbasis elektronik. Dewasa ini, bahan ajar sudah tersaji dalam bermacam-macam bentuk. Bahan ajar berdasarkan bentuknya terbagi menjadi empat macam yaitu bahan cetak (*printed*), bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif (Prastowo, 2015). Saat ini, pengadaan buku tidak hanya dalam bentuk cetak tetapi juga sudah banyak digunakan buku digital. Buku digital merupakan buku noncetak yang berisi teks, gambar, atau gabungan antara keduanya (Supanda, 2013). Dengan adanya sumber belajar berupa buku digital interaktif ini, dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif karena peserta didik lebih aktif membangun pengetahuan.

Sehubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan, maka saat ini diberlakukan kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Kurikulum 2013 edisi revisi 2017. kurikulum ini menganut pemikiran bahwa pengetahuan tidak bisa berpindah dari pendidik ke peserta didik begitu saja. Peserta didik merupakan subjek pendidikan yang berkemampuan secara aktif mencari, mengelola, mengonstruksi, serta menggunakan pengetahuan. Oleh karena itu proses belajar mengajar diharuskan dapat mengarahkan peserta didik untuk mengonstruksi

pengetahuan pada proses kognitifnya. Supaya faham betul serta mampu mengimplementasikan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk memecahkan masalah, menemukan informasi, serta berusaha mewujudkan kreatifitasnya. (Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013). Dalam pengimplementasiannya, kurikulum 2013 edisi revisi 2017 mengandung 2 modus proses belajar mengajar yakni langsung dan tidak langsung. Pada proses belajar mengajar langsung peserta didik melaksanakan aktivitas 5M (Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013). Kegiatan 5M ini merupakan kegiatan belajar mengajar yang memakai pendekatan saintifik. Menurut J.G. Dyer and C. M. Christensen (dalam Abizar, 2017) saintifik adalah proses pembelajaran yang menggunakan 5 tahapan yaitu observasi, bertanya, melakukan percobaan, asosiasi, dan membangun jejaring.

Mulai tahun pelajaran 2018/2019, pada kelas XI SMK Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga diberlakukan mata pelajaran baru yaitu mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. SMK Negeri 1 Lamongan yang sudah mulai menerapkan mata pelajaran tersebut pun belum memiliki sumber belajar yang memadai dan menunjang proses pembelajaran. Sehingga peserta didik mengaku kesulitan memahami mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa peserta didik sulit belajar dikarenakan pelajaran ini baru serta sulit dipahami dan membutuhkan usaha yang lebih keras dalam mempelajarinya, sehingga peserta didik tidak termotivasi dan berdampak pada hasil belajar yang minim pula. Kesulitan belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh kurangnya sumber belajar yang sesuai kurikulum yang berlaku. Sesuai data observasi diketahui bahwa buku pegangan peserta didik yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran hanya berupa lembaran-lembaran foto *copy* dari beberapa buku akuntansi pemerintah. Dimana lembaran-lembaran tersebut belum terstruktur sesuai dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah dan masih belum mencerminkan bahan ajar sehingga tidak menarik untuk dipelajari.

Penelitian terdahulu tentang pengembangan *e-Book* interaktif sebagai pengontrol pendidikan dilakukan oleh Gonz'alez *et al* (2013) berjudul "*Development of interactive books for Control Education*" yang menyatakan bahwa Metode inovatif dan teknik pembelajaran menggunakan media interaktif ini memungkinkan pendidik untuk meningkatkan pengajaran. Bahan ajar *e-Book* interaktif memberikan dampak yang lebih besar dan menjadi pelengkap yang baik untuk mengajar. Selanjutnya penelitian tentang desain dan evaluasi *e-Book* interaktif oleh Rasiman dan

Pramasdyahsar (2014) dengan judul “*Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students*” mengatakan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik, dalam hal ini adalah *e-comic* media pembelajaran matematika berbasis flip book maker dinyatakan efektif. Hal ini diamati dari keterampilan berpikir kritis siswa, seperti yang ditunjukkan oleh pemikiran kritis keterampilan kelas eksperimen sebesar 82,95 dan kelas kontrol hanya 62,35. Penelitian lain dari Lailiyah dan Rohayati (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Cs6* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman”. Hasil uji coba yang telah dilaksanakan, respon siswa sangatlah baik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang di SMK Muhammadiyah 1 Taman.

Berdasar pada uraian latar belakang didapati 3 rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan? (2) Bagaimana kelayakan Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan? (3) Bagaimana respon siswa terhadap Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan?

Berdasarkan beberapa rumusan masalah diatas, didapati tujuan sebagai berikut: (1) Menganalisis produk Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. (2) Menganalisis kelayakan Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. (3) Menganalisis respon siswa terhadap Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Peneliti menggunakan model pengembangan 4D atas pertimbangan bahwa model 4D memiliki prosedur penelitian yang sistematis serta tahapnya sesuai dengan karakteristik penelitian.

Peneliti melakukan penelitian hanya hingga tlangkah ketiga yaitu *develop*. Langkah *Disseminate* tidak dilaksanakan karena adanya keterbatasan. Karena langkah *disseminate* adalah langkah pemanfaatan produk yang dihasilkan dalam skala yang lebih luas.

Berikut uraian tahap pengembangan 4D:

1. *Define* (pendefinisian)

Tahap ini terdiri atas lima langkah diantaranya: (a) Analisis awal akhir bertujuan menetapkan permasalahan awal yang terjadi pada proses belajar mengajar. Diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan tidak sesuai dengan KD pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah sehingga peserta didik merasa kesulitan memahami pelajaran tersebut. Selain itu juga buku pegangan yang digunakan guru dalam pembelajaran mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah pada KD tersebut belum menggunakan pendekatan *scientific* (tidak terdapat 5M). (b) Analisis peserta didik bertujuan memperoleh informasi karakteristik peserta didik, seperti usia, kemampuan kognitif dan semangat belajar (Pribadi, 2011). (c) Analisis tugas untuk menentukan tugas-tugas apa saja yang akan diberikan. Tugas yang disajikan pada *e-Book* interaktif terdiri dari tugas individu, kelompok, dan uji kompetensi berupa *multiple choice* serta *essay*. Tugas serta soal dalam produk mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (d) Analisis Konsep, dilakukan identifikasi konsep materi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran (e) Perumusan tujuan pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang dilakukan dengan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang digunakan.

2. *Design* (Desain)

Dilaksanakan perancangan produk untuk menjawab permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya. Peneliti mendesain produk dengan pendekatan kurikulum 2013. Produk ini berisi materi KD 3.5, 4.5, dan 3.6, 4.6 akuntansi pemerintah daerah. Tahap ini terdiri atas: (a) Penyusunan tes. Tes yang akan disajikan dalam bahan ajar *e-Book* interaktif adalah tes kognitif dan tes psikomotor. Penyebaran tes akan dilakukan sesuai taksonomi Bloom Tes berupa soal ini akan dikonsultasikan pada ahli materi terlebih dahulu. (b) Pemilihan Bahan Ajar. Peneliti mengembangkan produk berupa bahan ajar *e-Book* Interaktif yang berisi materi Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah pada KD 3.5, 4.5 dan 3.6, 4.6. dan disertai dengan tugas-tugas untuk memantapkan pemahaman materi oleh peserta didik. (c) Pemilihan format *e-Book*. Dalam penelitian ini dipilih format *e-book* bersumber pada

Permendikbud No. 8 tahun 2016 dengan beberapa modifikasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Peneliti memulai mengembangkan desain produk yang dirancang pada langkah sebelumnya. Pada tahap pengembangan terdiri atas: (a) Penyusunan *e-Book*. *e-book* interaktif disusun sesuai dengan *storyboard* yang dibuat pada tahap sebelumnya. Bahan ajar ini akan diproduksi menggunakan aplikasi program *ms. Word 2013*, *adobe photoshop CC*, *Macro Flash 8* dan *Software Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Setelah bahan ajar tersebut selesai diproduksi, selanjutnya disimpan dalam format elektronik berupa aplikasi (.exe). Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa draft 1. (b) Telaah para ahli. Sebelum bahan ajar yang telah selesai diujicobakan ke lapangan, maka bahan ajar ini harus ditelaah terlebih dahulu oleh para ahli yang sudah ditentukan guna mendapat saran. Lalu setelah mendapatkan saran, peneliti selanjutnya melakukan perbaikan mengacu pada hasil telaah dari para ahli. (c) Analisis data dan revisi. Data yang berasal dari penilaian ahli yang tersaji melalui lembar angket validasi, kemudian diolah dan dianalisis serta dilakukan perbaikan. Sesudah dilakukan revisi maka akan dihasilkan produk berupa draf 2. (d) Validasi *e-Book*. Validasi bahan ajar ditujukan untuk memperoleh persentase nilai dari ahli. Apabila hasil validasi tersebut menyatakan “layak”, maka bahan ajar siap diujicobakan ke lapangan. (e) Uji coba terbatas. Uji coba bahan ajar bertujuan memperoleh informasi apakah peserta didik memahami bahan ajar atau tidak. Uji coba dilaksanakan terhadap 20 peserta didik XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Lamongan. (f) Hasil validasi tiga ahli dan respon siswa akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif memakai teknik persentase untuk menentukan kelayakan *e-Book* interaktif yang telah dibuat. (g) Kelayakan *e-Book* Interaktif. *E-Book* interaktif Mata pelajaran Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kompetensi Dasar 3.5, 4.5 dan 3.6, 4.6 dikatakan “layak” atau “sangat layak” jika rerata seluruh aspek mencapai persentase $\geq 61\%$. Serta, *e-Book* Interaktif bisa dinilai “layak” atau “sangat layak” ketika rerata angket respon siswa mencapai persentase $\geq 61\%$.

4. *Dissiminate* (Penyebaran)

Adalah langkah pemanfaatan produk dalam skala yang lebih luas. Tujuannya yaitu untuk mengetahui keefektifitasan pemakaian produk bahan ajar *e-Book* interaktif ini pada proses pembelajaran.

Data hasil telaah para ahli didapat dari angket terbuka yang disusun berdasarkan instrumen standar kelayakan bahan ajar oleh BSNP (2014). Lembar telaah

menghasilkan data kualitatif yang kemudian dijadikan acuan untuk perbaikan dan revisi bahan ajar. Sedangkan lembar validasi menghasilkan data kuantitatif yang kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert* yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria penilaian menggunakan skala *Likert*.

Kriteria	Nilai/Skor
“Sangat Baik”	5
“Baik”	4
“Sedang”	3
“Sangat Buruk”	2
“Buruk Sekali”	1

Sumber: Riduwan (2013)

Data hasil validasi dianalisis dengan rumus:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Validasi}}{\text{Skor Tinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2013)

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	“Sangat Tidak Layak”
21% - 40%	“Tidak Layak”
41% - 60%	“Cukup Layak”
61% - 80%	“Layak”
81% - 100%	“Sangat Layak”

Data dari respon psserta didik diperoleh melalui penyebaran angket respon peserta didik dihitung menggunakan skala Guttman

Tabel 3 kriteria penilaian skala *Guttman*

Jawaban	Nilai/Skor
“Ya” (Y)	1
“Tidak” (T)	0

Sumber: Riduwan (2013)

Kemudian dianalisis dengan rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2013)

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Skor Peserta Didik

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% hingga 20%	“Sangat Tidak Memahami”
21% hingga 40%	“Tidak Memahami”
41% hingga 60%	“Cukup Memahami”
61% hingga 80%	“Memahami”
81% hingga 100%	“Sangat Memahami”

Indikator yang dipakai guna mengetahui respon siswa adalah melalui presentase semua jawaban dari angket yang telah disebar. Bahan ajar berarti “layak” ketika respon peserta didik $\geq 61\%$ yaitu dengan kriteria minimal “memahami”.

HASIL PENELITIAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan

Dalam tahap pendefinisian, dari analisis awal akhir dapat diketahui belum terdapat bahan ajar yang sejalan dengan implementasi kurikulum 2013 yakni mendorong peserta didik untuk melaksanakan aktivitas 5M (Permendikbud No. 81 A Tahun 2013). Berdasarkan analisis peserta didik diketahui bahwa menurut guru, peserta didik masih belum sepenuhnya aktif dan mandiri dalam melakukan proses pembelajaran sehingga kurang bisa menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Sebagaimana yang diharapkan oleh penerapan kurikulum 2013 yakni peserta didik didorong untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum). Analisis tugas menghasilkan tugas-tugas yang disesuaikan pada pembelajaran saintifik serta dilengkapi dengan *e-quiz*, tugas kelompok, serta uji kompetensi berupa 10 soal *multiple choice* dan 5 soal *essay*. Analisis konsep, materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar *e-Book* interaktif ini yaitu KD 3.5, 4.5 dan KD 3.6, 4.6.

Pada tahap perancangan, dilaksanakan pemilihan format *e-Book* Interaktif yakni mengacu pada struktur buku pelajaran oleh Permendikbud No. 8 (2016) dengan beberapa modifikasi. Modifikasi ini dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan kelengkapan bahan ajar.

Pada tahap pengembangan, dilaksanakan telaah para ahli, perbaikan produk, validasi para ahli, dan uji coba terbatas pada 20 peserta didik SMK Negeri 1 Lamongan. pada tahap telaah ahli materi memberikan saran agar mengganti tahun yang sudah lampau pada setiap ilustrasi maupun contoh soal yang dibuat dengan tahun yang lebih *up to date*, memerhatikan kerapian rata kanan kiri, konsisten dalam menggunakan jenis *font*, merapikan *numerik* yang digunakan serta memperbaiki bobot soal sehingga tidak hanya mencakup ranah pengetahuan saja tapi juga ranah keterampilan. Ahli bahasa menyarankan untuk mengubah kalimat pada *e-Book* Interaktif agar sesuai dengan EYD, menggunakan kata ganti serta tanda baca yang sesuai dengan jenis kalimat. Ahli grafis menyarankan untuk menambahkan nama penulis pada halaman depan *e-Book* Interaktif, mengganti setiap judul bab dengan huruf kapital, menghilangkan *shape* karena agar terlihat lebih formal. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli tersebut selanjutnya dilaksanakan perbaikan.

Setelah direvisi, kemudian dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan *e-Book* Interaktif. Hasil penilaian oleh para ahli dianalisis menggunakan teknik presentase lalu diinterpretasikan hasilnya. Setelah *e-Book* Interaktif mendapat interpretasi “layak” atau “sangat layak”, tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri Lamongan. Hal

ini sesuai dengan penelitian Darlen, Sjarkawi, dan Lukman (2015) dimana dalam uji coba terbatas juga melibatkan 20 siswa.

Kelayakan Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKLSMK Negeri 1 Lamongan

Berdasarkan data rekapitulasi hasil validasi para ahli, diperoleh presentase komponen isi sejumlah 83,85% dengan interpretasi “sangat layak” dikarenakan bahan ajar dalam dimensi pengetahuan telah mencakup kelengkapan materi sesuai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Sedangkan dalam dimensi keterampilan bahan ajar juga mencakup keterampilan sesuai tujuan pembelajaran dan kegiatan saintifik.

Presentase validasi ahli materi untuk komponen penyajian sebesar 80,00% dengan interpretasi “layak”. Dikarenakan bahan ajar sesuai kriteria kelayakan penyajian oleh BSNP (2014a), yakni berisi teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, serta kelengkapan penyajian.

Presentase validasi ahli bahasa sejumlah 87,70%. Dengan interpretasi “sangat layak”. Hal ini karena *e-Book* Interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek kelayakan Bahasa dalam BSNP (2014a).

Presentase validasi ahli kegrafisan sebesar 84,34% dengan interpretasi “sangat layak”. Dikarena *e-Book* Interaktif sudah mencakup aspek-aspek kelayakan kegrafikan dalam BSNP (2014b) yakni berisi desain *cover* dan desain isi.

Presentase validasi para ahli memiliki rerata hitung sejumlah 84,34% dengan interpretasi “sangat layak” dengan kata lain Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah “sangat layak” digunakan pada proses belajar mengajar. Hasil penelitian serupa dilaksanakan oleh Irma Fitriani (2019) yang memperoleh kelayakan materi 81,69%, kelayakan bahasa 90,00%, dan kelayakan grafis sebesar 85,45%. Sehingga rerata ketiga komponen tersebut adalah 84,71% dengan kriteria “sangat layak”.

Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar *e-Book* Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKLSMK Negeri 1 Lamongan

Hasil analisis respon peserta didik diperoleh dari uji coba terbatas bahan ajar. Uji coba terbatas dilaksanakan terhadap 20 peserta didik. Menurut Sadiman (2012) evaluasi kelompok kecil idealnya diujikan pada 10-20 peserta didik yang mewakili sasaran. Karena jika sampel dibawah 10 kurang menggambarkan populasi sasaran sedangkan sampel diatas 20 akan melebihi data yang diperlukan. Berdasarkan hasil rekapitulasi respon peserta

didik, diperoleh informasi bahwa komponen isi memiliki prosentase sejumlah 90,00%. Dengan interpretasi “sangat memahami”. Dikarenakan sebagian besar peserta didik merasa bahwa bahan ajar tersebut dapat mempermudah memahami materi pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. Prastowo (2015) menyatakan bahwa bahan ajar seharusnya bisa menjelaskan pelajaran secara baik serta mudah dipahami sesuai tingkat usia serta pengetahuan peserta didik.

Komponen penyajian memiliki prosentase sejumlah 81,00% dengan interpretasi “sangat memahami”. Komponen bahasa memiliki persentase sebesar 90,00% dengan interpretasi “sangat memahami”. Komponen grafis memiliki prosentase sejumlah 86,00% dengan interpretasi “sangat memahami”. Rerata persentase seluruh komponen adalah sejumlah 86,75% dengan interpretasi “sangat memahami”. Sehingga dapat dikatakan peserta didik sangat memahami Bahan Ajar e-Book Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. Penelitian serupa dilakukan oleh Siti Yuli Eskawati dan I Gusti Made Sanjaya (2012) dengan hasil respon siswa sebesar 89,11% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, simpulan pengembangan bahan ajar *e-Book* Interaktif pendekatan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah adalah: (1) Proses pengembangan bahan ajar *e-Book* Interaktif ini menggunakan model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun tahap penyebaran tidak dilakukan dalam penelitian ini karena adanya keterbatasan. (2) Kelayakan bahan ajar *e-Book* Interaktif pendekatan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, Bahasa, dan grafis pada komponen isi, penyajian, Bahasa, dan kegrafikan maka bahan ajar tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. (3) Respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-Book* Interaktif pendekatan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah berdasarkan komponen isi, penyajian, Bahasa, dan kegrafikan diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar tersebut dapat difahami dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

(1) Pengembangan ini hanya terbatas pada tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan), oleh karena itu perlu

dilakukan penelitian lebih lanjut hingga tahap *dessiminate* agar diketahui efektifitas *e-Book* Interaktif terhadap proses pembelajaran yang sesungguhnya. (2) Pengembangan ini hanya terbatas pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah Kompetensi Dasar (KD) 3.5, 4.5 da 3.6, 4.6 saja. karena itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan *e-Book* Interaktif pada seluruh Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abizar, Haris. 2017. *Buku Master Lesson Study*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Darlen, R. F., Sjarkawi., Lukman, A. (2015). Pengembangan *e-Book* Interaktif Untuk Pembelajaran Fisika SMP. *Tekno-Pedagogi*: 5 (1) 13-23.
- Direktorat Pembinaan SMK. 2008. *Teknik Penyusunan Bahan Ajar*. Jalarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Eskawati, S. Y., Sanjaya I. G. M.. (2012). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Sifat Koligatif Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPA” (“The Development Of Interactive E-Book On The Subject Of Coligative Properties As Learning Resource For Student Of Science Class XII). *Unesa Journal of Chemical Education*: 1 (2) 46-53.
- Fitriani, I., Rohayati, S., (2019). PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK KELAS XII AKUNTANSI DI SMK NEGERI 2 BUDURAN. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*: 7 (1) 11-20.
- Gonz´alez, J. C., dkk. (2013). Development of interactive books for Control Education. *The International Federation of Automatic Control*: - (-) 150-155.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013*. Jakarta: Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 08 Tahun 2016*. Jakarta: Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2018. *Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018*. Jakarta: Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lailiyah, R., Rohayati, S., (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 TAMAN. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*: 3 (1) 1-7 (online)

(<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpa/article/view/10824>. Diakses tanggal 23 Februari 2019).

- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan ajar Inovatif*. Yogyakarta : DIVA PRESS.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rasiman., Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*: 2 (11) 535-544
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel penelitian*. Bandung, Alfabeta.
- Supanda, Anda. 2013. *Simulasi Digital Buku Digital*. Jakarta: Guruvalah.
- Suwarno, Wiji. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

